Studio Toolkit for Shrink Sleeves

Manuel d'utilisation

ESKO

Contents

1. Avis de copyright **3**

2. Introduction **5**
2.1 A propos de Studio 5
2.2 Présentation de Studio Toolkit for Shrink Sleeves 6

3. A propos des manchons thermorétractables et des multipacks **7**
3.1 Manchons thermorétractables 7
3.2 Exemples d'application des manchons thermorétractables 8
3.3 Anamorphose et préanamorphose 9

4. Flux de travail 3D pour le logiciel Shrink Sleeve **10**
4.1 Etape 1 : Configurer la forme à enrouler 11
4.2 Etape 2 : Créer une structure de manchon thermorétractable 11
4.2.1 Ajouter un manchon 12
4.2.2 Ajuster le manchon 12
4.2.3 Simuler le processus de rétraction 14
4.3 Etape 3 : Appliquer le montage 15
4.4 Etape 4 : Préanamorphose du montage 16
4.4.1 Préanamorphose 16
4.4.2 Utilisation d'un montage prédéformé 22
4.5 Etape 5 : Créer des documents visuels 3D 23

5. Utilisation de l'application Studio Toolkit **24**
5.1 Enregistrement et ouverture de fichiers Collada 25
5.2 Importer vers 25
5.2.1 Obtenir un fichier 3D pour un conteneur 26
5.2.2 Utilisation des fichiers graphiques 26
5.3 Déplacer et pivoter 27
5.4 Répéter 30
5.5 Onglets 31
5.6 Préférences 32

1. Avis de copyright

© Copyright 2012 Esko Software BVBA, Gand, Belgique

Tous droits réservés. Ce matériel, les informations et le mode d'emploi sont la propriété de Esko Software BVBA. Ils vous sont fournis EN L'ETAT, sans garantie d'aucune sorte. Le présent document n'accorde ou n'étend aucune garantie. Par ailleurs, Esko Software BVBA ne donne aucune garantie ou interprétation concernant l'utilisation ou les résultats de l'utilisation du logiciel ou des informations contenues dans le présent document. Esko Software BVBA ne peut être tenu responsable de tout dommage direct, indirect, fortuit ou consécutif découlant de l'utilisation du logiciel ou de l'impossibilité d'utiliser celui-ci ou les informations contenues dans le présent document.

Les informations contenues dans le présent document sont sujettes à modification sans préavis. Des révisions sont régulièrement mises à votre disposition pour vous avertir de ces modifications et/ou ajouts.

Aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée dans une base de données ou un système d'archivage ou publiée sous n'importe quelle forme ou par n'importe quel moyen (électronique, mécanique, impression, photocopie, microfilm ou autres) sans l'autorisation écrite préalable de Esko Software BVBA.

Ce document prévaut sur toutes les versions de dates antérieures.

PANTONE®, PantoneLIVE et les autres marques Pantone, Inc. sont la propriété de Pantone, Inc. Toutes les autres marques commerciales ou déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Pantone est une filiale en pleine propriété de X-Rite, Incorporated. © Pantone LLC, 2012. Tous droits réservés.

Ce logiciel repose partiellement sur les travaux de l'Independent JPEG Group.

Certaines parties de ce logiciel sont sous copyright © 1996 - 2002 The FreeType Project (www.freetype.org). Tous droits réservés.

Certaines parties de ce logiciel sont sous copyright 2006 Feeling Software, copyright 2005 - 2006 Autodesk Media Entertainment.

Certaines parties de ce logiciel sont sous copyright ©1998 - 2003 Daniel Veillard. Tous droits réservés.

Certaines parties de ce logiciel sont sous copyright ©1999 - 2006 The Botan Project. Tous droits réservés.

La partie du logiciel intégrée dans ce produit est le logiciel gSOAP. Les partie créées par gSOAP sont sous Copyright ©2001 - 2004 Robert A. van Engelen, Genivia inc. Tous droits réservés.

Certaines parties de ce logiciel sont sous copyright ©1998 - 2008 The OpenSSL Project et ©1995 - 1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Tous droits réservés.

Ce produit comprend un logiciel développé par Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

Adobe, le logo Adobe, Acrobat, le logo Acrobat, Adobe Creative Suite, Illustrator, InDesign, PDF, Photoshop, PostScript, XMP et le logo Powered by XMP sont des marques, déposées ou non, d'Adobe Systems Incorporated aux Etats-Unis ou dans d'autres pays.

Microsoft et le logo Microsoft sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays.

SolidWorks est une marque déposée de SolidWorks Corporation.

Certaines parties de ce logiciel sont la propriété de Spatial Corp. 1986 - 2003. Tous droits réservés.

JDF et le logo JDF sont des marques de l'organisme CIP4. Copyright 2001 The International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress (CIP4). Tous droits réservés.

Ce logiciel Esko contient l'algorithme RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

Java et tous les logos et marques déposées de Java sont des marques déposées ou commerciales de Sun Microsystems aux Etats-Unis et dans d'autres pays.

Une partie de ce logiciel utilise une technologie développée par BestTM Color Technology (EFI). EFI et Bestcolor sont des marques déposées d'Electronics For Imaging GmbH auprès de l'Office américain des brevets (United States Patent and Trademark Office).

Contient la bibliothèque PowerNest sous copyright et licence d'Alma, 2005 – 2007.

Tous les autres noms de produits sont des marques déposées ou des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs.

Veuillez adresser toute correspondance concernant cette publication à :

Esko Software BVBA

Kortrijksesteenweg 1095

B – 9051 Gand

info.eur@esko.com

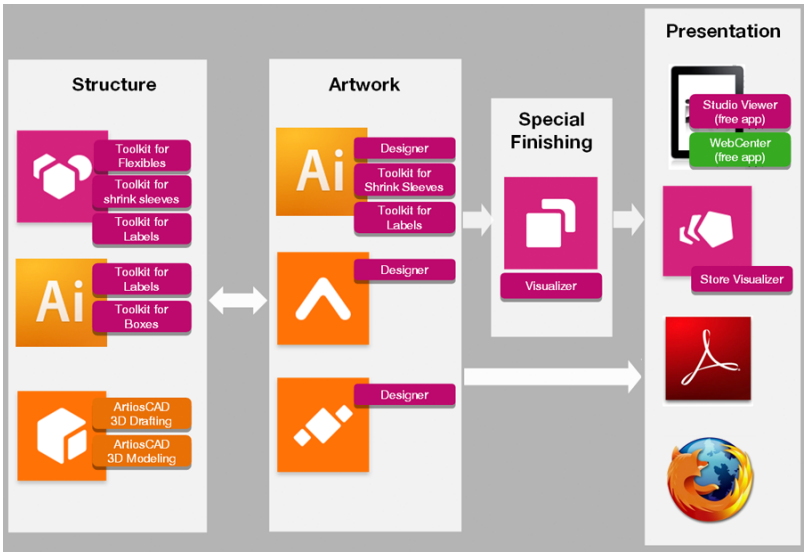
2. Introduction

2.1 A propos de Studio

Studio est un ensemble unique d'outils de création d'emballage 3D destiné aux professionnels des maquettes d'emballage.

La création d'un emballage 3D se compose normalement de 3 étapes : vous créez d'abord une forme, ou "structure". Vous appliquez ensuite l'illustration à cette forme. Enfin, vous présentez le résultat sous la forme d'une image, d'une animation, etc.

Pour parvenir à ce résultat, Studio est doté de différents modules (présentés sous forme de rectangles violets dans l'image ci-dessous). Le processus fait appel à diverses applications logicielles, comme Adobe Illustrator et Studio Toolkit.



Etape 1 : Créer une structure

La première étape consiste à préparer une forme d'emballage 3D, avec un modèle de ligne de clé 2D associé. Cette forme peut provenir de l'un des modules Studio Toolkit, d'ArtiosCAD ou du serveur Shape d'Esko.

Les modules **Studio Toolkit** permettent de créer ou de modifier des fichiers à conception structurale pour une utilisation ou un flux de travail spécifique. Chaque module Studio Toolkit se compose d'un plug-in Adobe Illustrator et/ou d'une fonctionnalité spécifique au sein de l'application **Studio Toolkit**. L'application Studio Toolkit permet d'importer, de créer, de modifier ou de combiner des formes, puis d'enregistrer le résultat dans un fichier collada.

- Le plug-in **Studio Toolkit for Boxes** permet de nettoyer le schéma de découpe de boîtes et de les plier pour obtenir une forme 3D.

- Vous pouvez utiliser les fonctions de **Studio Toolkit for Flexibles** dans l'application Studio Toolkit pour créer des modèles 3D d'emballages souples.
- Le plug-in **Studio Toolkit for Labels** permet de créer des objets ronds comportant une ou plusieurs étiquettes, et d'enrouler automatiquement l'illustration pour des étiquettes coniques. Vous pouvez utiliser les fonctions de Studio Toolkit for Labels dans les applications Studio Toolkit pour tracer des étiquettes sur les formes existantes.
- Le plug-in **Studio Toolkit for Shrink Sleeves** de l'application Studio Toolkit permet de créer un manchon thermorétractable autour d'une ou de plusieurs formes, et de simuler l'anamorphose. Vous pouvez utiliser le plug-in Studio Toolkit for Shrink Sleeves afin d'appliquer une contre-anamorphose à votre montage.

Etape 2 : Appliquer le montage

La deuxième étape consiste à vérifier que le montage de production correspond à la structure.

Dans Adobe Illustrator, ArtPro ou PackEdge, vous pouvez utiliser **Studio Designer** pour obtenir un aperçu de l'objet 3D avec son montage, en vérifier tous les détails et corriger les problèmes spécifiques.

Studio Visualiser permet de simuler les supports d'impression, ainsi qu'une vaste gamme d'effets d'impression et de finition.

Etape 3 : Partager

Vous pouvez partager votre étude 3D avec Studio Viewer ou Webcenter ; vous pouvez aussi utiliser votre étude 3D dans Store Visualizer.

Dans Studio Designer et Visualiser, vous pouvez exporter vos études 3D afin de partager des maquettes réalistes d'emballage virtuel sous forme d'animations, d'images ou de données 3D interactives.

2.2 Présentation de Studio Toolkit for Shrink Sleeves

Studio Toolkit for Shrink Sleeves se compose de deux parties : la fonctionnalité Shrink Sleeve (manchon thermorétractable) dans l'application **Studio Toolkit** et le plug-in Studio Toolkit for Shrink Sleeves pour Illustrator.

Studio Toolkit est une application dont les fonctions permettent d'enrouler facilement, et avec une grande précision, un manchon thermorétractable autour d'un ou de plusieurs objets 3D. Le plug-in Illustrator permet de prédéformer le montage, afin de compenser la déformation qui va survenir au cours du processus de rétraction.

Studio Toolkit for Shrink Sleeves est un composant de Studio, la solution d'Esko pour la conception d'emballages 3D.

Ce manuel renvoie également aux autres composants de Studio :

- Studio Designer
- Studio Toolkit for Labels
- Studio Visualizer

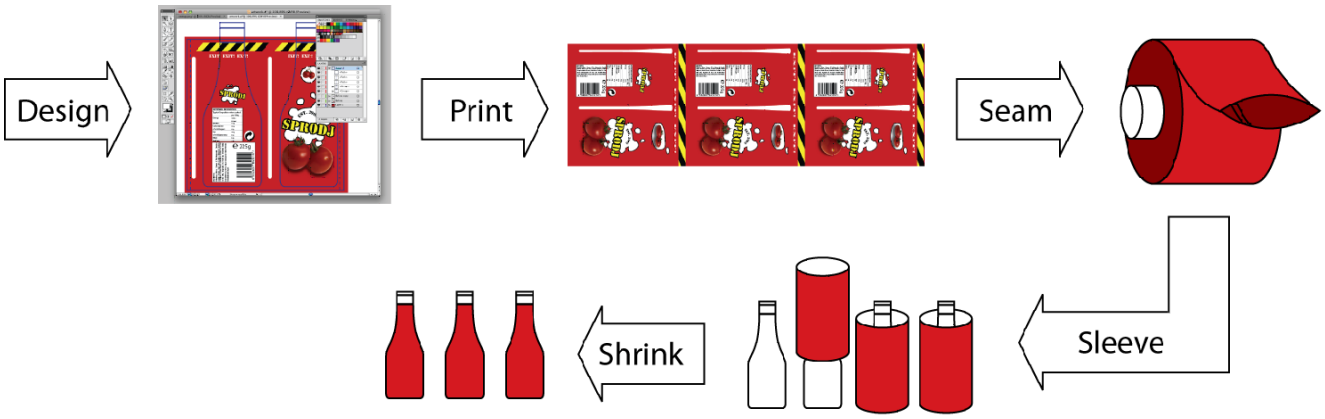
Ce manuel suppose que ces composants sont également installés. L'utilisation conjointe de ces composants vous aidera à concevoir ou adapter votre montage à vos processus de manchon thermorétractable et à produire des documents visuels 3D de qualité pour discuter avec votre client.

3. A propos des manchons thermorétractables et des multipacks

Exemples de manchons thermorétractables :

3.1 Manchons thermorétractables

Les étiquettes de manchon thermorétractable constituent le mode d'étiquette le plus avancé et le plus polyvalent à l'échelle du globe.



En premier lieu, les étiquettes de manchon thermorétractable sont imprimées à plat. Elles sont ensuite enroulées (jointes) sur la forme du tube et chauffées pour épouser cette forme. La dernière étape consiste à déformer le montage imprimé sur l'étiquette.

Les manchons thermorétractables se prêtent à différents types d'emballage. Ils peuvent améliorer l'aspect esthétique des produits emballés et en augmenter la valeur. De plus, ils peuvent également résister à l'humidité et la poussière et prévenir les risques de falsification et de contrefaçon. Ces étiquettes de manchon thermorétractable sont parfaites pour protéger la qualité des produits emballés. Des étiquettes de manchon dotées de motifs attrayants peuvent être appliquées sur les conteneurs les plus divers en matière de formes et de substrats (en particulier verre, PTE, bouteilles en plastique, boîtes mixtes, boîtes en fer blanc, etc.).

3.2 Exemples d'application des manchons thermorétractables

Étiquettes

- Produits alimentaires : eau minérale, boissons gazeuses, boissons, alcools, marinades, confitures, gelées, jus de fruit, thé, café, épices, ghee, huiles de tables, etc. dans des bouteilles/boîtes/bocaux
- Cosmétiques : poudre, parfums, huiles à cheveux, shampooings etc. dans des bouteilles.
- Produits pharmaceutiques : produits liquides dans des bouteilles

Il existe également sur le marché des manchons ROSO (roll-on-shrink-on), aussi appelés étiquettes ROSO. Ils diffèrent des étiquettes de manchon dans la mesure où ils sont joints et placés autour de l'objet. Mais ces différences ne s'appliquent pas à Studio Toolkit for Shrink Sleeves, qui donne des résultats tout aussi bons avec les étiquettes ROSO.

Multipacks

Un multipack est une répétition de produits emballés dans une étiquette de manchon, à des fins de protection et, bien sûr, d'effets visuels. Vous pouvez facilement ajouter votre montage au matériau du manchon thermorétractable autour du multipack. Le logiciel Shrink Sleeves d'Esko vous permet de créer votre multipack et d'ajouter votre montage à votre fichier 3D.

L'exemple ci-dessous représente un multipack de manchon thermorétactable :

3.3 Anamorphose et préanamorphose

Lorsqu'une étiquette imprimée à plat est chauffée pour lui faire épouser la forme du conteneur, le montage imprimé sur cette étiquette sera déformé.

Cette anamorphose a souvent un effet indésirable. En effet, certains éléments du montage risquent d'être déplacés vers d'autres parties du manchon. Vous pouvez compenser l'anamorphose pour le montage. Cette opération est appelée préanamorphose.

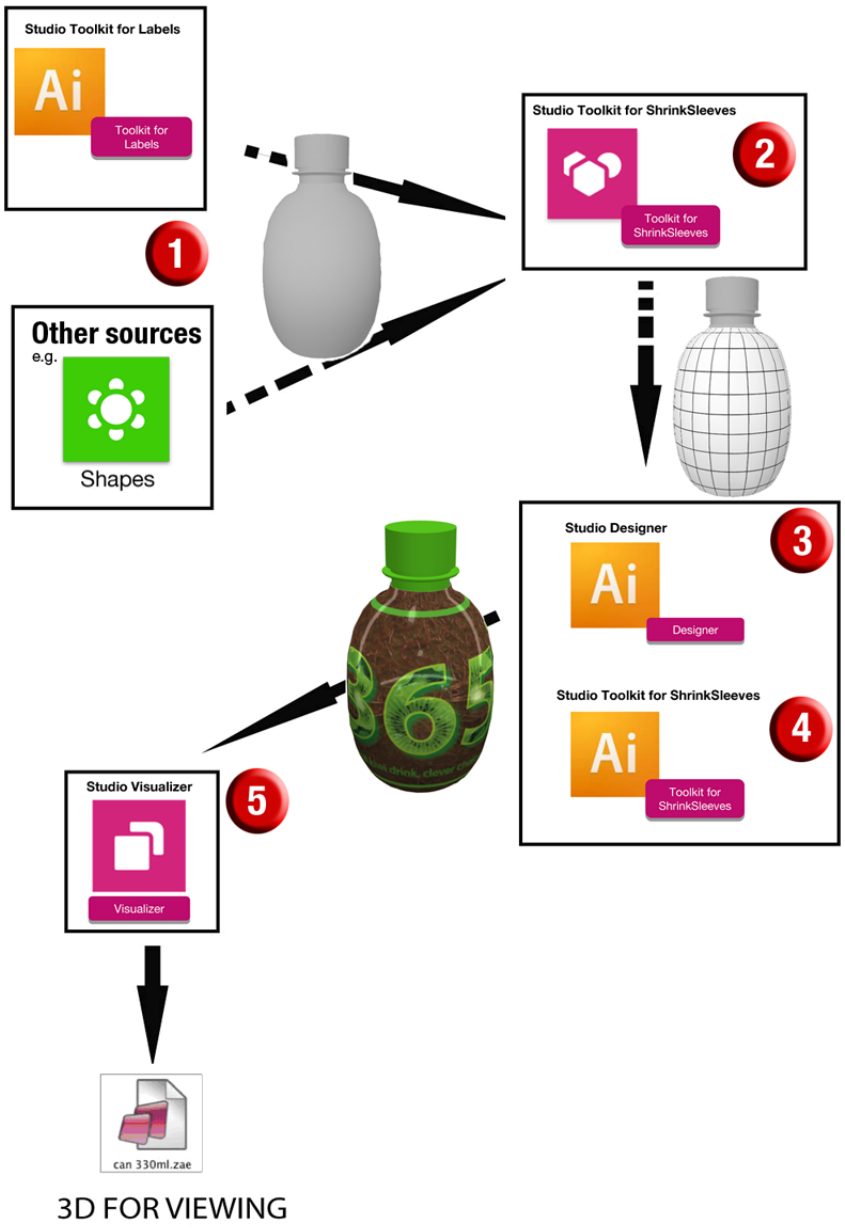
Lorsque vous prédéformez un montage, vous devez souvent faire des compromis :

- Le montage a un aspect différent sur une surface incurvée. L'apparence peut également dépendre de l'angle de vue.
- La rétraction réduit la zone du manchon. Il y a donc moins de place pour le montage. Il se peut que la conception initiale du montage n'ait pas pris ce fait en compte.

Studio Toolkit for Shrink Sleeves vous permet d'ajuster en un seul clic les objets sélectionnés dans votre montage. Vous devrez dans certains cas faire des compromis et prendre des décisions. Il est recommandé de diviser le montage en parties séparées et de prédéformer ces dernières une par une.

L'application de la préanamorphose est présentée dans l'*Etape 4 : Préanamorphose du montage* à la page 16

4. Flux de travail 3D pour le logiciel Shrink Sleeve



L'illustration ci-dessus représente le flux de production pour le logiciel Shrink Sleeve :

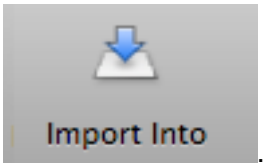
1. Vous devez en premier lieu configurer la forme 3D pour le ou les objets qui seront thermorétractés. Reportez-vous à *Etape 1 : Configurer la forme à enrouler* à la page 11

2. Vous créez ensuite un fichier 3D représentant votre manchon (sans le montage à ce stade) dans l'application Studio Toolkit. Reportez-vous à *Etape 2 : Créer une structure de manchon thermorétractable* à la page 11
3. Vous importez le fichier dans Illustrator afin de créer le montage ou vous insérer le montage existant dans le fichier. Reportez-vous à *Etape 3 : Appliquer le montage* à la page 15
4. Si nécessaire, vous prédéformez le montage afin de compenser l'anamorphose qui s'applique à la forme 3D. Reportez-vous à *Etape 4 : Préanamorphose du montage* à la page 16
5. Vous pouvez toujours générer des documents visuels 3D à partir de Visualizer pour discuter avec votre client. Reportez-vous à *Etape 5 : Créer des documents visuels 3D*

Les chapitres qui suivent vont présenter en détail ces différentes étapes.

4.1 Etape 1 : Configurer la forme à enrouler

Cette étape a pour but de configurer le ou les objets qui seront enroulés dans l'application **Studio Toolkit**. Voir aussi *Utilisation de l'application Studio Toolkit* à la page 24

- Vous pouvez importer un fichier 3D existant en appuyant sur le bouton **Importer vers** 

. Reportez-vous à *Importer vers* à la page 25

  Remarque: Si vous sélectionnez la forme importée, vous pouvez voir ses cotations dans le coin supérieur droit de la fenêtre Studio Toolkit. Si la taille n'est pas correcte, vous devez la corriger dans l'application utilisée pour créer le fichier 3D, puis importer le fichier corrigé.

- Vous pouvez importer différents fichiers 3D et les combiner, à l'aide de l'outil **Déplacer et Pivoter**. Reportez-vous à *Déplacer et pivoter* à la page 27

  Remarque: Vous pouvez également utiliser l'outil **Déplacer et Pivoter** pour corriger la forme si l'objet importé n'est pas orienté correctement.

- Vous pouvez répéter un objet 3D, à l'aide de l'outil **Répéter**, par exemple pour créer un multipack de manchon thermorétractable. Reportez-vous à *Répéter* à la page 30

La forme à enrouler peut être un objet unique que vous importez, ou elle peut être une combinaison complexe de formes. Par exemple, vous pouvez importer le fichier 3D d'une bouteille, créer un manchon thermorétractable autour de cette bouteille, répéter la bouteille et son manchon 3 ou 4 fois, importer un plateau et placer toutes les bouteilles dans le plateau, puis créer un manchon autour du plateau et des bouteilles.

4.2 Etape 2 : Créer une structure de manchon thermorétractable

Cette étape a pour but de créer un fichier 3D du ou des objets entourés d'un manchon, ce qui va vous permettre d'appliquer votre graphique sur le manchon. Ce fichier 3D peut être remanié pour

différentes conceptions de montage, tant que la forme interne et les paramètres du manchon ne changent pas.

Pour cette étape, vous avez besoin en entrée d'un fichier 3D de l'objet qui sera thermorétracté. Vous recevrez en sortie un autre fichier 3D (fichier Collada), avec une partie imprimable (le manchon).

Vous pouvez utiliser dans Studio Designer ou Studio Visualizer les fichiers Collada avec une partie imprimable de la même façon qu'un fichier ArtiosCAD ou de sachet souple (Flexible Bag).

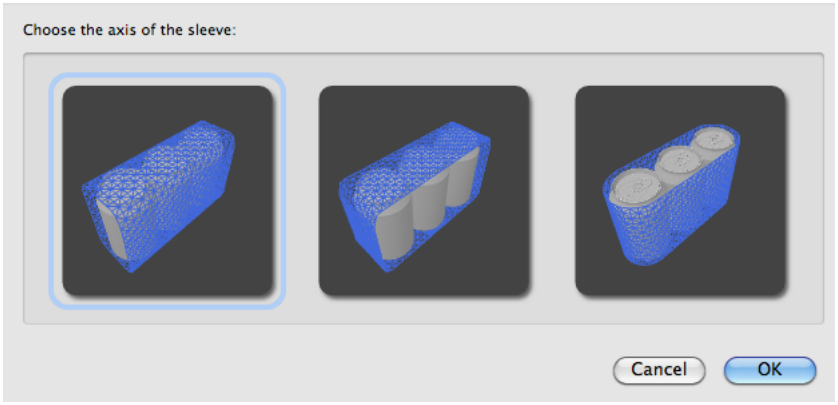
Les étapes suivantes permettent de créer la structure de manchon thermorétractable dans **Studio Toolkit** :

1. *Ajouter un manchon*
2. *Ajuster le manchon*
3. *Simuler le processus de rétraction*
4. Enregistrez le manchon dans un fichier Collada.

4.2.1 Ajouter un manchon

1. Assurez-vous que le ou les objets sur lesquels vous voulez créer un manchon est sélectionné.
2. Cliquez sur le bouton **Ajouter un manchon**

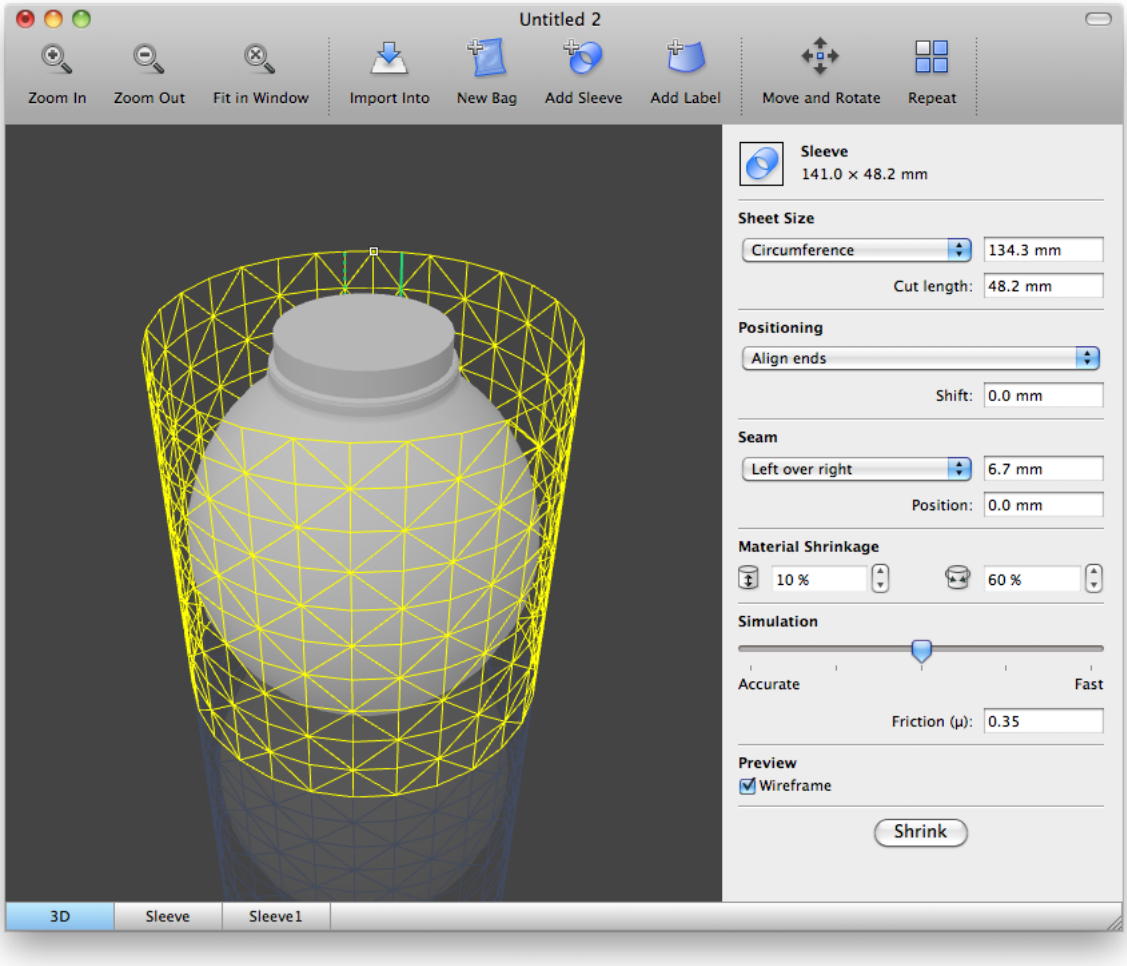
3. Choisissez l'orientation du manchon (axe X, Y ou Z)



Les manchons thermorétractables à pose unique sont souvent verticaux (l'option de droite), et les manchons de multipack horizontaux

La vue Manchon propose un dessin 2D du manchon. La vue 3D présente un manchon non rétracté sur le ou les objets. Vous pourrez ajuster ce manchon au cours de l'étape suivante, *Ajuster le manchon*

4.2.2 Ajuster le manchon



Dans le panneau de droite, vous pouvez modifier les dimensions du manchon. Les descriptions qui suivent supposent qu'il s'agit d'un manchon vertical.

- Vous pouvez régler la **Taille feuille** en utilisant la Circonférence, la Largeur coupe ou la Mise à plat
  - La **Circonférence** correspond à la circonférence mesurée du tube après soudure. Elle n'inclut pas le chevauchement
  - La **Largeur coupe** représente la largeur totale du film rétractable, avec le chevauchement
  - La **Mise à plat** représente la largeur mesurée du film rétractable lorsqu'il est soudé et mis en volume à plat. Elle correspond à la moitié de la circonférence.

  Par défaut, la circonférence correspond à la taille de l'objet + 10 % d'espace supplémentaire.
- La **Longueur coupe** correspond à la hauteur du manchon.

  La valeur par défaut correspond à la hauteur totale pour les manchons verticaux, ou à la largeur totale pour les manchons horizontaux.
- Vous pouvez régler le **Positionnement** en alignant les extrémités du manchon et de la forme / l'objet rigide, ou en centrant le manchon sur l'objet. L'option **Décalage** permet d'entrer un décalage.

  En règle générale, un manchon est placé tout en bas, puis le manchon et l'objet se trouvent tous les deux sur une bande transporteuse.

- La **Jointure** permet de définit la taille et la direction du chevauchement. La jointure est représentée dans la vue 3D par une ligne continue et une ligne en tirets.
- Pour définir la **Position** de la jointure, entrez une valeur ou cliquez et déplacez le chevauchement dans la vue 3D.

  Remarque:

  Si les objets ne sont pas ronds, vous devez veiller à positionner correctement la jointure sur l'objet, comme elle le sera dans le cadre du processus de production réel, si vous voulez obtenir la conception de structure correcte adaptée aux graphiques.

- Réglez les caractéristiques de rétraction du **Matérial**. Les deux premières valeurs représentent la rétraction libre maximum dans la direction machine et dans la direction transversale. Le curseur **Simulation** permet de choisir une simulation plus précise ou une simulation plus rapide. La **Friction** correspond au rapport de la force de friction et de la force qui maintient le manchon sur la surface. Plus la valeur du coefficient de friction est élevée, plus il sera difficile de faire glisser le manchon sur la surface de l'emballage dans les zones où le contact est étroit.

  Un film rétractable PTE type possède normalement une faible valeur de rétraction dans la direction machine et une valeur élevée dans la direction transversale. Les valeurs par défaut traduisent ce phénomène (10 % et 70 %).
- Définissez l'**Aperçu**
  a) Activez le mode **Filaire** pour montrer le manchon thermorétractable sous la forme d'un cadre de fils
  b) Désactivez le mode **Filaire** pour le montrer sous la forme d'un manchon en **Aplat de couleur**.

4.2.3 Simuler le processus de rétraction

Si le manchon possède les réglages appropriés pour la taille, la position et le matériau, vous pouvez démarrer la simulation de rétraction.

1. Cliquez sur le bouton **Réduire**.

   L'application commence à simuler la rétraction du manchon.

   Vous pouvez déplacer et faire pivoter l'objet à votre convenance. Il vous suffit de le faire glisser.
2. Lorsque le résultat vous convient, appuyez sur le bouton **Terminé**

   Attention:

   La simulation ne s'arrête pas par elle-même. La rétraction se poursuit tant que vous ne cliquez pas sur le bouton Terminé

   La vitesse dépend de la taille et de la complexité du ou des objets inclus. Dans le cas de multipacks complexes, la simulation peut prendre jusqu'à une heure.

Remarque: Après la rétraction, vous ne pouvez plus changer les propriétés du manchon. Vous pouvez toutefois cliquer sur le bouton **Restaurer le manchon** (cette opération annulera la rétraction), changer les propriétés du manchon et relancer la rétraction.

4.3 Etape 3 : Appliquer le montage

Vous disposez maintenant d'un fichier Collada entouré d'un manchon et vous devez lui appliquer le montage. Vous pouvez effectuer cette opération dans Illustrator, à l'aide de Studio Designer.

Remarque:

Vous pouvez également utiliser ce fichier 3D dans ArtPro ou dans PackEdge. Cette fonction de préanamorphose est incuse dans Toolkit for Shrink Sleeves et elle est pour le moment disponible dans Illustrator uniquement.

1. Ouvrez ou placez le fichier collada dans Illustrator, comme vous le feriez avec tout autre fichier de conception de structure.

   Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au manuel Structural Design.
2. Pour ouvrir la fenêtre Studio, sélectionnez **Fenêtres** > **Esko** > **Studio Designer** > **Afficher la fenêtre Studio**.

Vous pouvez maintenant visualiser votre montage en 3D.

365
Natural kiwi drink, clever choice every day!
100 % natural kiwi drink.
Drink it every day, or several times!
Nutrition Facts

4.4 Etape 4 : Préanamorphose du montage

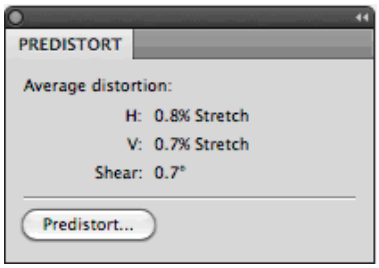
Le plug-in **Studio toolkit for Shrink sleeves** propose un outil de **préanamorphose** qui permet de déformer les objets ou les groupes d'objets afin de compenser l'anamorphose de la forme 3D. S'ils utilisent ce produit avec Studio Designer, les concepteurs disposent du retour d'information visuel 3D idéal qui garantira que la conception reste correcte après la rétraction.

Voir aussi *Anamorphose et préanamorphose*

4.4.1 Préanamorphose

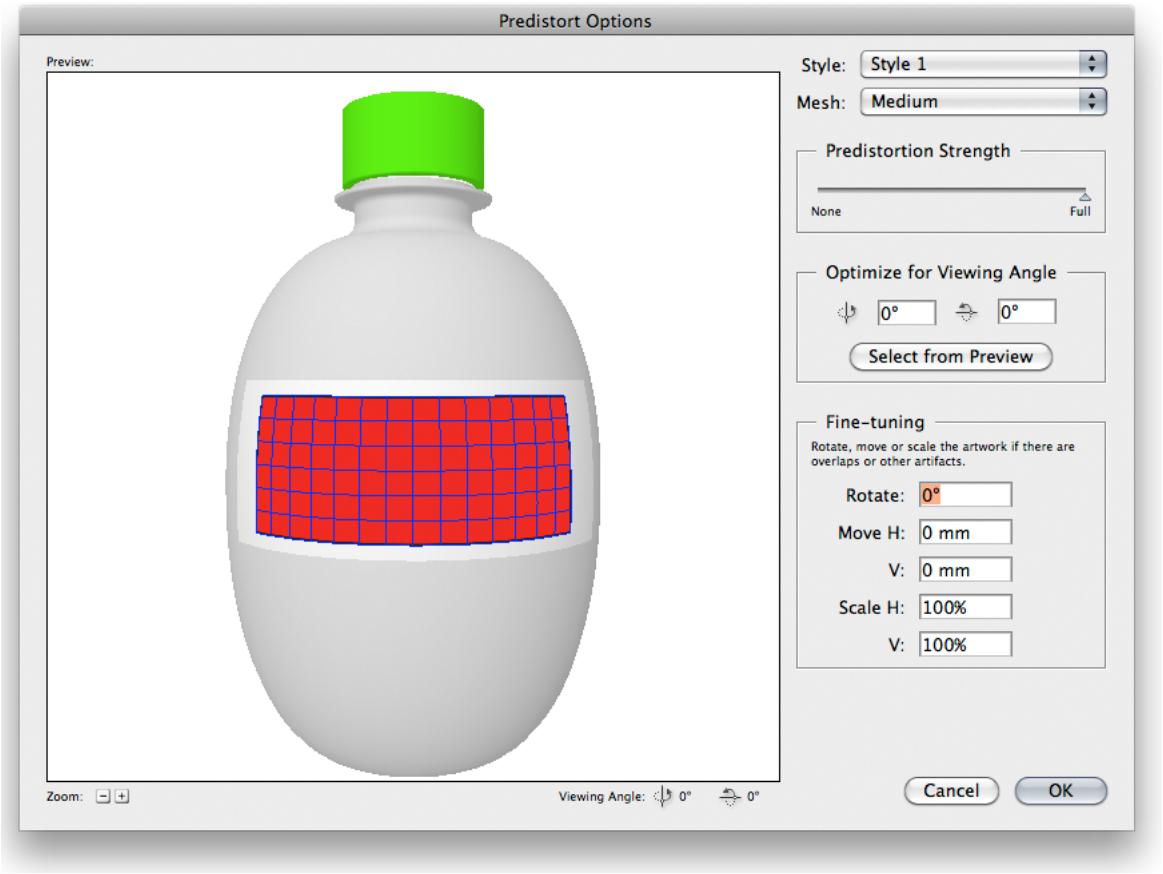
1. Choisissez **Fenêtre** > **Esko** > **Studio Toolkit for Shrink Sleeves** > **Montrer la préanamorphose** ou utilisez le raccourci **Alt Cmd 9** pour ouvrir la fenêtre Préanamorphose
2. Sélectionnez le montage à prédéformer.

   La fenêtre Préanamorphose va calculer l'anamorphose horizontale, verticale et déformée moyenne du montage sélectionné. Puisqu'il s'agit de valeurs moyennes, l'anamorphose réelle peut varier sur l'ensemble du montage.



3. Cliquez sur le bouton **Préanamorphose...** pour afficher les options de préanamorphose.

   Les options de préanamorphose proposent les fonctionnalités nécessaires afin de créer une enveloppe de préanamorphose adaptée à votre conception.



4. Choisissez le **Style de préanamorphose**

   Si des concepteurs graphiques veulent mapper la conception 2D Illustrator sur une surface incurvée 3D, il n'existe aucune méthode pour ce faire. Deux méthodes (styles) de préanamorphose différentes sont actuellement prises en charge. Reportez-vous à *Style de préanamorphose 1* et *Style de préanamorphose 2*
5. Définissez les options Vue et Transformer. Reportez-vous à *Options Vue et Transformer*
6. Choisissez votre maille et la force de la préanamorphose.

   En mode d'aperçu 3D, vous pouvez vérifier si l'anamorphose est ou non excessive. Par exemple, vous pouvez vous contenter d'appliquer 85 % de l'anamorphose si cette valeur vous donner le résultat recherché. La préanamorphose peut uniquement être réduite (elle peut uniquement avoir une valeur inférieure ou égale à 100 %).
7. Cliquez sur **OK**

Remarque:

L'anamorphose n'étant pas destructrice, vous pouvez sans problème retirer l'enveloppe d'anamorphose. Vous pourrez toujours modifier le texte.

Remarque:

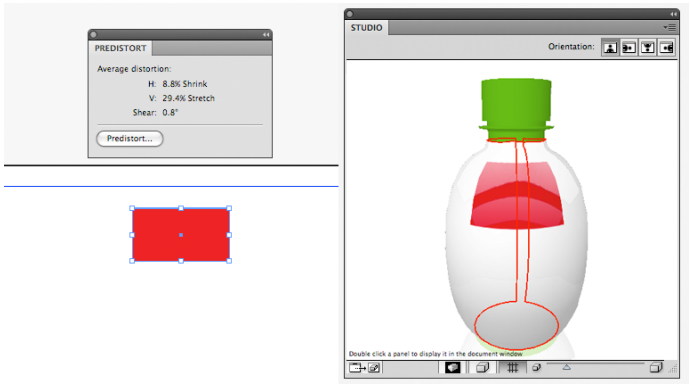
Pour appliquer la préanamorphose, Studio Toolkit for Shrink Sleeves crée des objets de type Illustrator Envelope Distort. Adobe Illustrator présente certaines limites pour les objets Envelope Distort : vous ne pouvez pas déformer les images liées. Pour ce faire, vous devez commencer par incorporer les images.

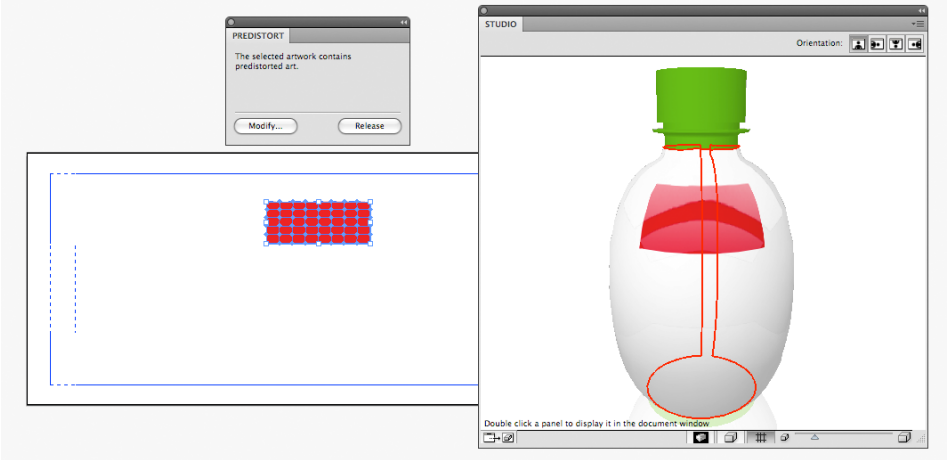
Remarque:

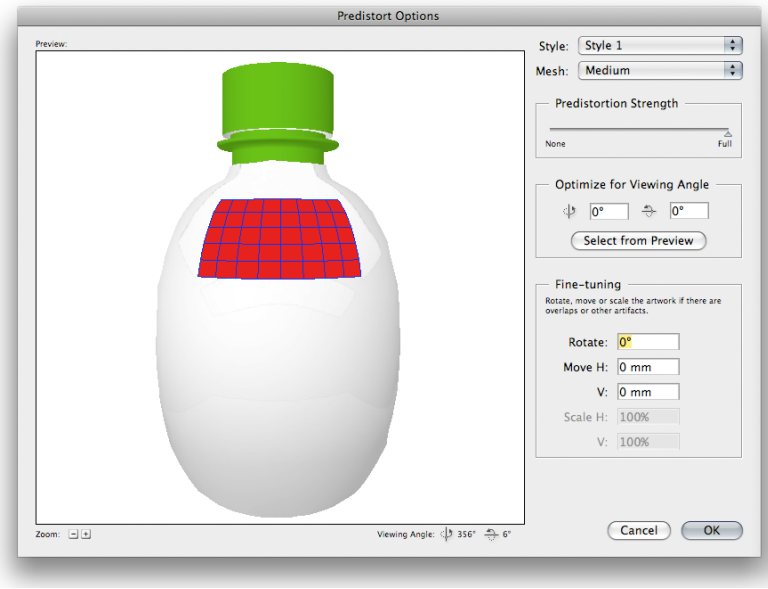
Vous ne pouvez pas créer en une seule fois une préanamorphose raisonnable pour l'ensemble du montage ; en effet, les valeurs d'anamorphose varient d'un emplacement à l'autre. Il est préférable de ne pas prédéformer l'ensemble du montage, mais de travailler sur les objets sélectionnés ou sur de petits groupes d'objets.

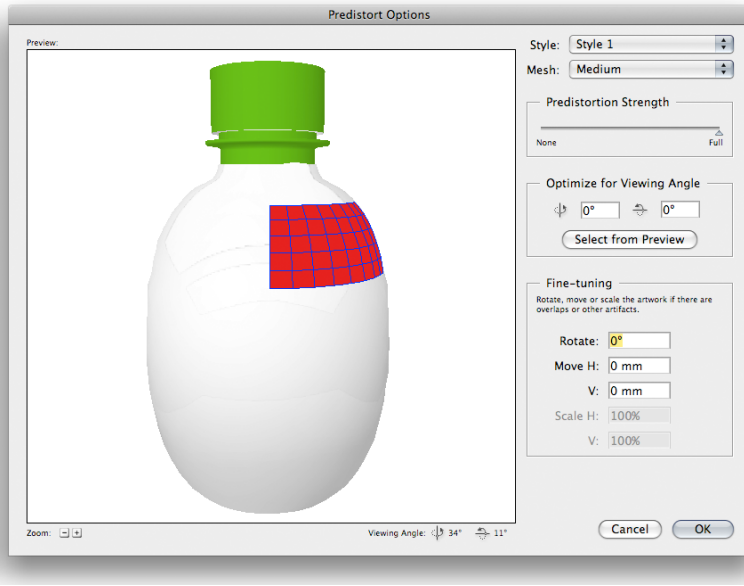
Style de préanamorphose 1

Avec le Style 1, les bords verticaux semblent courbés en vue frontale, mais ils sont droits lorsque vous regardez les bords à partir du côté.



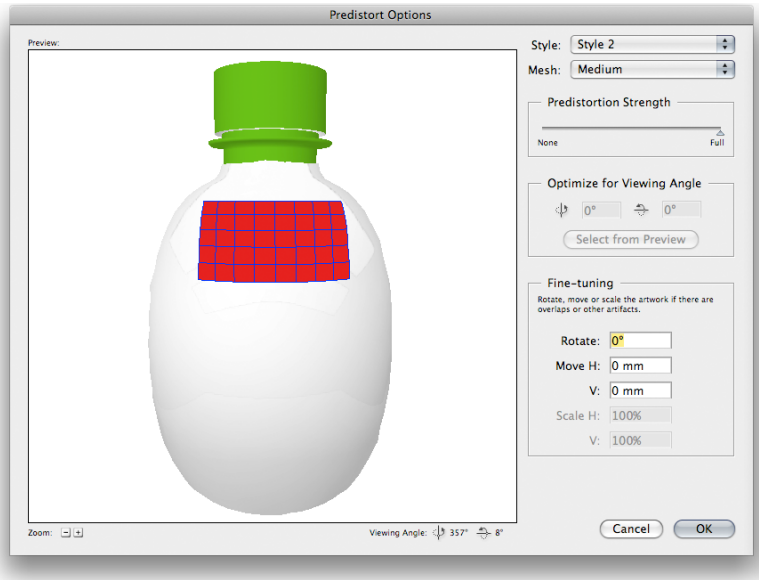


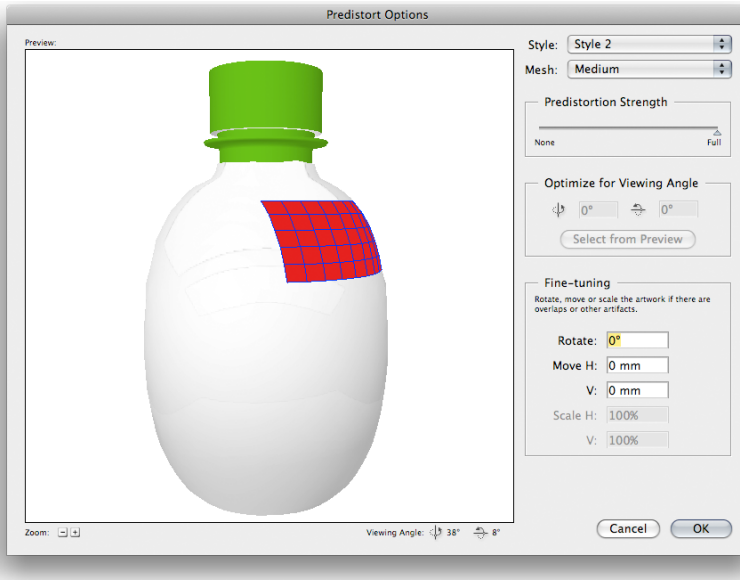


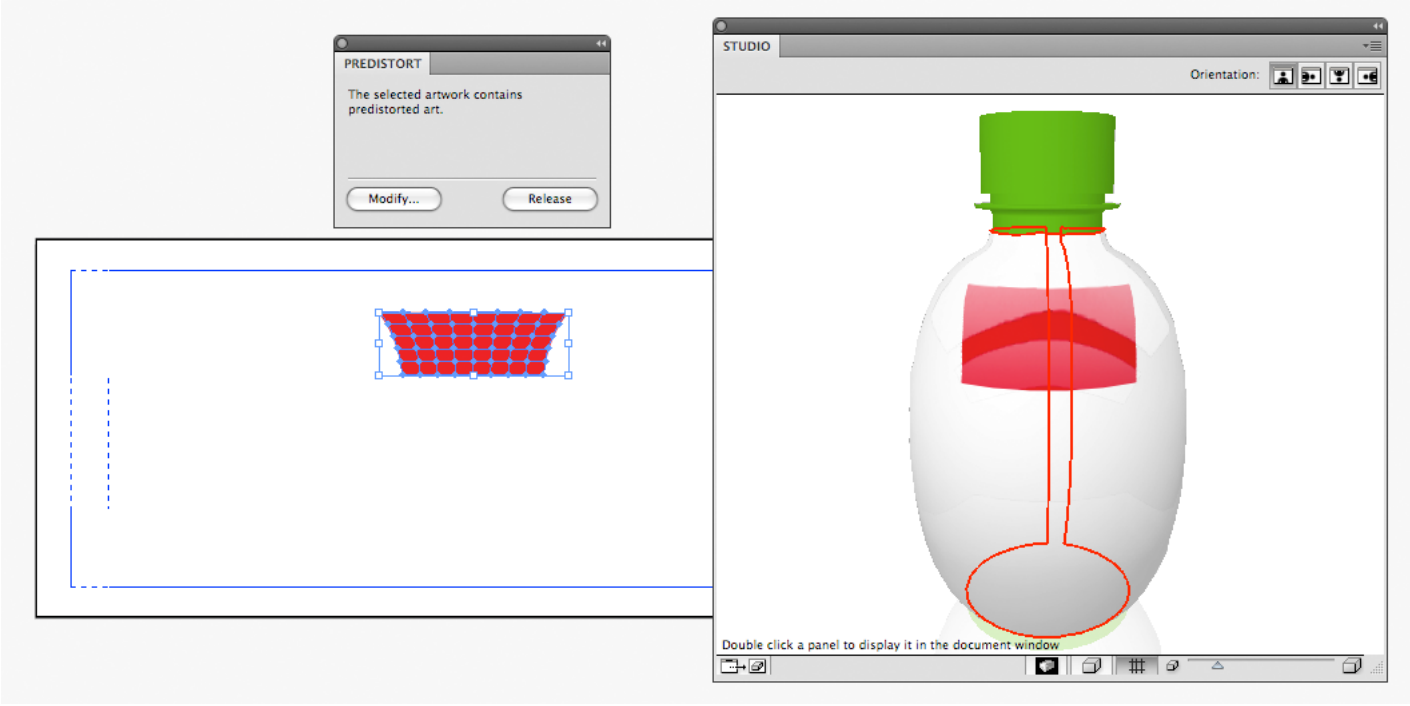


Style de préanamorphose 2

Avec le Style 2, les bords verticaux semblent droits en vue frontale, mais ils sont courbés/obliques lorsque vous regardez les bords à partir du côté.







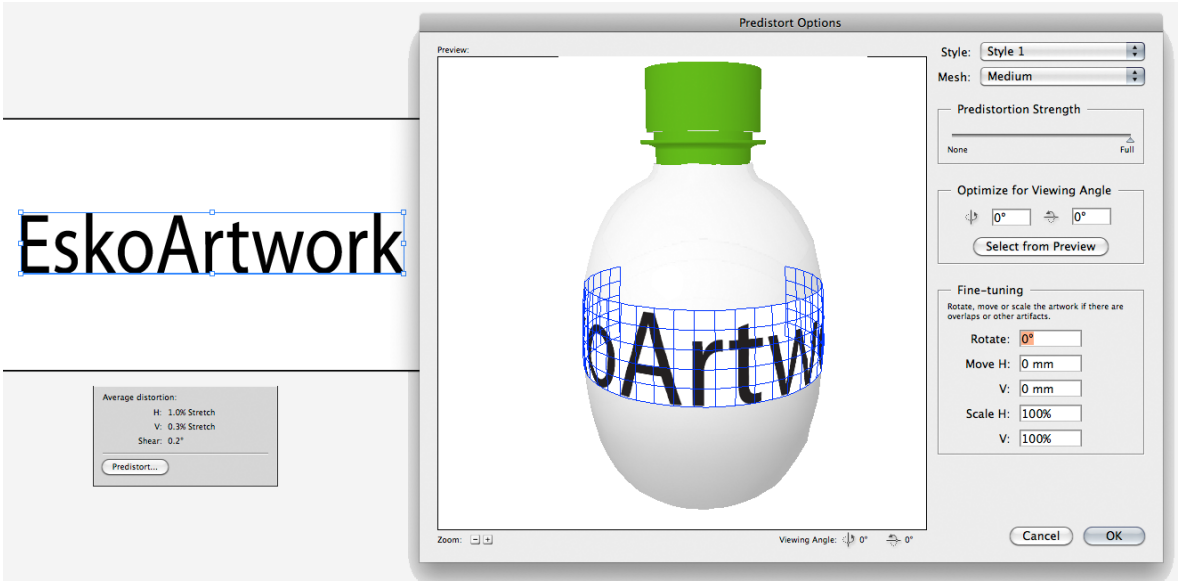
Options Vue et Transformer

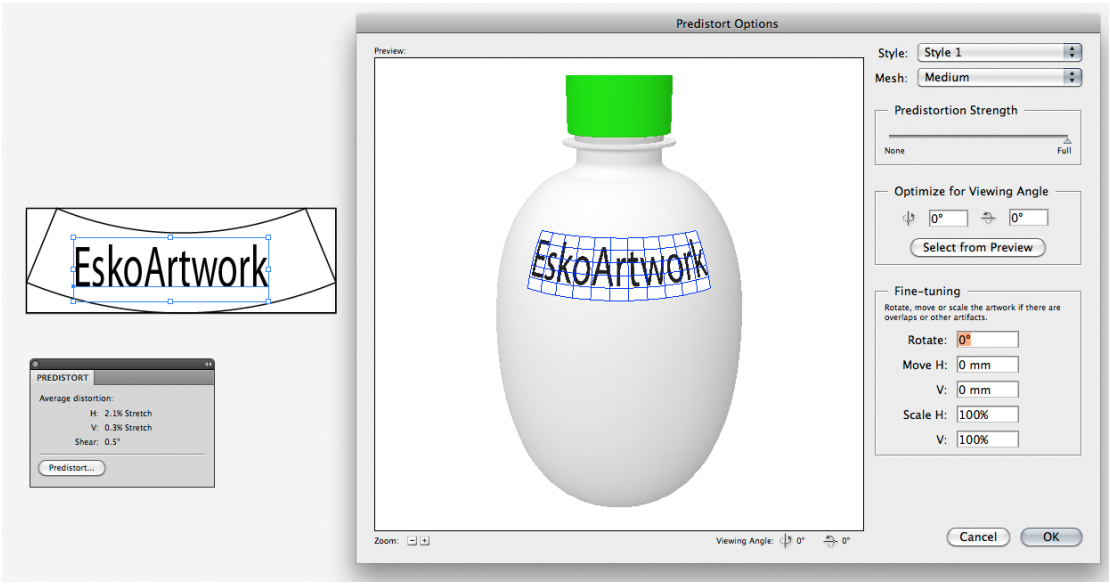
Les **options Vue** permettent d'optimiser l'angle de vue. La préanamorphose fait donc l'objet d'un nouveau rendu afin de s'adapter à l'angle de vue optimal. Autrement dit, si vous savez que les objets seront principalement visualisés à partir d'un angle de 10 degrés, les graphiques doivent être prédéformés en fonction de cet angle.

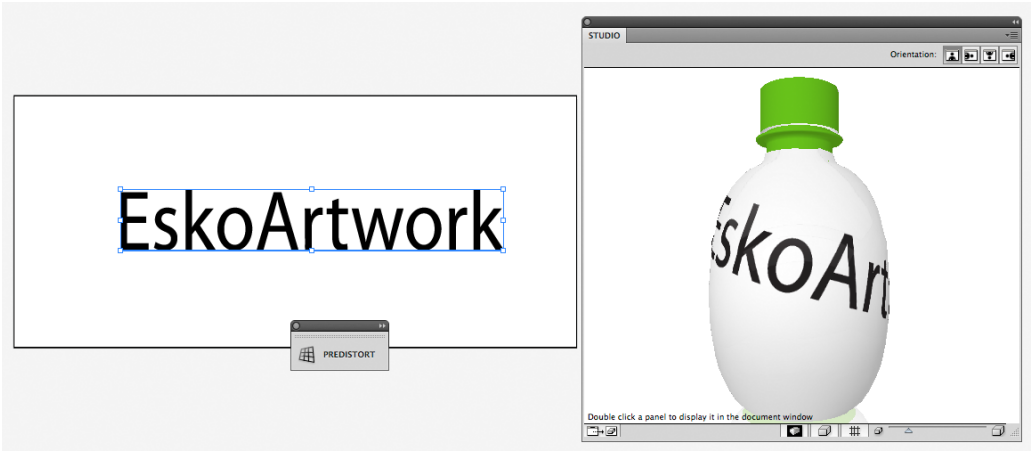
Remarque:

L'optimisation de l'angle de vue s'applique uniquement pour le Style 1, mais pas pour le Style 2.

Les **options Transformer** permettent d'affiner la conception après la préanamorphose. Vous pouvez faire pivoter ou mettre à l'échelle l'objet ou le groupe sélectionné. Vous pouvez aussi entrer un décalage, qui déplacera l'objet ou le groupe verticalement, horizontalement ou dans les deux directions.


EskoArtwork
Average distortion:
H: 1.0% Stretch
V: 0.3% Stretch
Shear: 0.2°
Predistort...
Predistort Options
Preview:
Style: Style 1
Mesh: Medium
Predistortion Strength
None
Full
Optimize for Viewing Angle
0°
0°
Select from Preview
Fine-tuning
Rotate, move or scale the artwork if there are overlaps or other artifacts.
Rotate: 0°
Move H: 0 mm
V: 0 mm
Scale H: 100%
V: 100%
Zoom:
Viewing Angle: 0° 0°
Cancel
OK

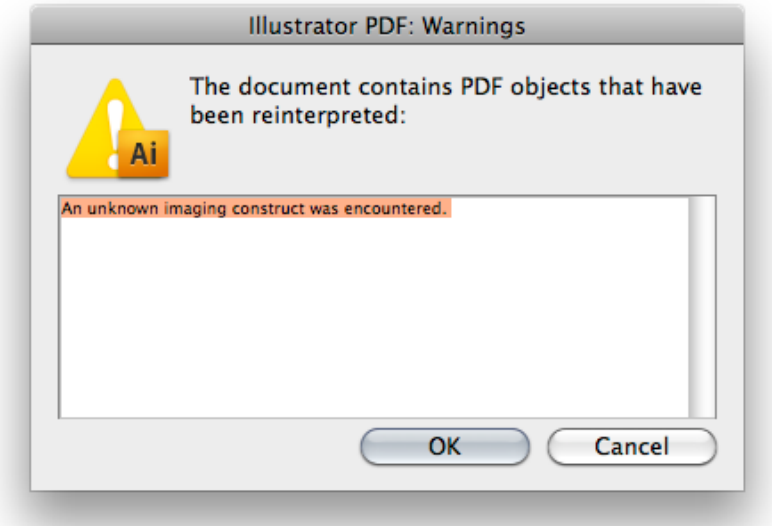

EskoArtwork
PREDISTORT
Average distortion:
H: 2.1% Stretch
V: 0.3% Stretch
Shear: 0.5°
Predistort...
Predistort Options
Preview:
Style: Style 1
Mesh: Medium
Predistortion Strength
None
Full
Optimize for Viewing Angle
0°
0°
Select from Preview
Fine-tuning
Rotate, move or scale the artwork if there are overlaps or other artifacts.
Rotate: 0°
Move H: 0 mm
V: 0 mm
Scale H: 100%
V: 100%
Zoom:
Viewing Angle: 0° 0°
Cancel
OK



4.4.2 Utilisation d'un montage prédéformé

- Sélectionnez des objets prédéformés et cliquez sur **Modifier** dans la fenêtre Préanamorphose si le résultat ne vous convient pas totalement, afin d'affiner la préanamorphose.
- Si vous avez déplacé les objets prédéformés à un autre emplacement, il est recommandé de cliquer également sur **Modifier**, afin d'actualiser la grille de préanamorphose sur le nouvel emplacement
- Pour annuler la préanamorphose, cliquez sur le bouton **Relâcher**.

  Si vous voulez prédéformer une nouvelle fois le même objet, vous pouvez remarquer que les réglages de cette préanamorphose antérieure ont été conservés.
- Si vous ouvrez un fichier Illustrator ou PDF normalisé contenant un montage prédéformé dans une copie d'Illustrator qui n'est pas dotée du plug-in Studio Toolkit for Shrink Sleeves, le montage prédéformé sera réinterprété. Résultat : le montage prédéformé ne change pas sur le plan visuel, mais vous ne pourrez plus modifier la préanamorphose. Un message d'avertissement s'affiche :



4.5 Etape 5 : Créer des documents visuels 3D

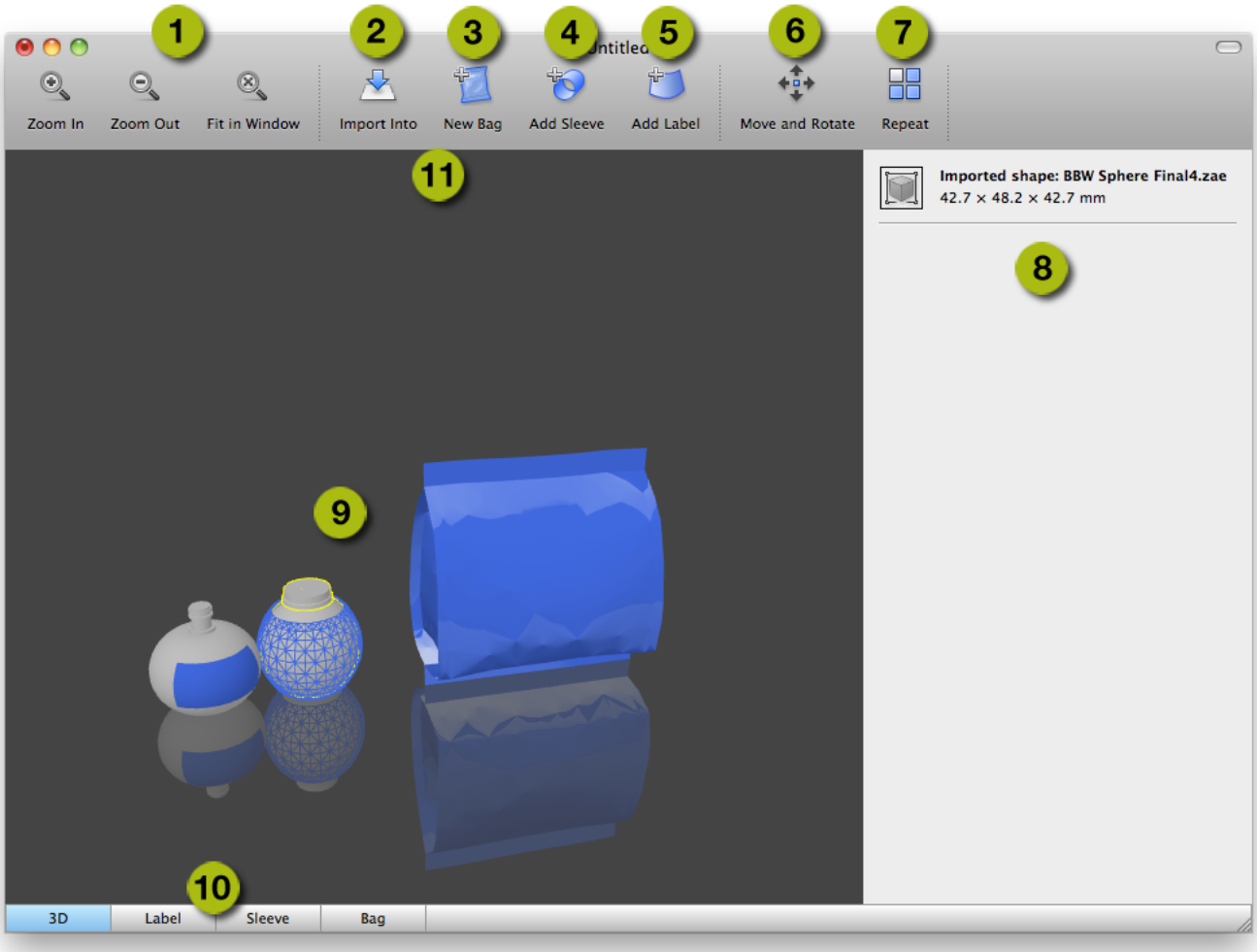
1. Dans Studio Designer, vous pouvez choisir d'exporter vers un fichier PDF 3D que vous pourrez envoyer à votre client, ou vers un packshot TIFF que vous pourrez ensuite améliorer dans Adobe Photoshop. Pour ce faire, ouvrez Studio Designer et choisissez Exporter dans le menu contextuel.
2. Si vous voulez d'abord ajouter des finitions, comme un gaufrage ou une pellicule, vous pouvez ouvrir le fichier dans Studio Visualizer.
   a) Sélectionnez **Fichier** > **Ouvrir dans Visualizer**
   b) Finalisez le fichier ; par exemple, vous pouvez ajouter une protection blanche opaque.
   c) A partir de Studio Visualizer, vous pouvez exporter les fichiers vers des formats d'image différents, vers un format de film Quicktime ou vers un fichier Collada.

   Pour de plus amples informations, reportez-vous à la documentation Studio Visualizer.

Vous pouvez également exporter un PDF 3D à partir de Studio Designer. Choisissez **Exporter un fichier PDF avec montage 3D …** dans le menu Exporter de Studio. Puisque Studio Designer ne prend pas en charge la transparence, le matériau est opaque. Par exemple, seul le montage de la partie supérieure sera montré dans la zone de jointure.

5. Utilisation de l'application Studio Toolkit

L'application **Studio Toolkit** est une application autonome qui permet d'importer, d'éditer et de créer des objets 3D, ainsi que d'enregistrer le ou les objets dans un fichier Collada.



1. Les boutons **Zoom**, qui permettent de modifier le facteur de zoom dans la fenêtre d'aperçu. Vous pouvez cliquer et faire glisser pour faire pivoter la vue.
2. L'option **Importer vers**, qui permet d'importer des fichiers 3D ou des fichiers d'image. Reportez-vous à *Importer vers* à la page 25
3. L'outil **Nouveau sachet**, utilisé dans Studio Toolkit for Flexibles
4. L'outil **Ajouter un manchon**, utilisé dans Studio Toolkit for Shrink sleeves
5. L'outil **Ajouter une étiquette**, utilisé dans Studio Toolkit for Labels
6. L'outil **Déplacer et Pivoter**. Reportez-vous à *Déplacer et pivoter* à la page 27
7. Le bouton **Répéter**. Reportez-vous à *Répéter* à la page 30
8. Le panneau **Paramètres**, qui permet de modifier ou d'afficher les paramètres relatifs à l'objet sélectionné
9. Le panneau **Aperçu**

10. Les différents **Onglets**. Reportez-vous à *Onglets* à la page 31

11. Lorsque vous exécutez certaines fonctions spécifiques (par exemple, Déplacer et Pivoter, ...), une barre de paramètres est ajoutée sous la barre d'outils.

5.1 Enregistrement et ouverture de fichiers Collada

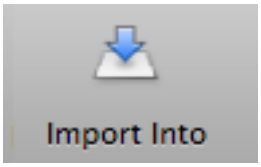
Tout fichier enregistré à partir de **Studio Toolkit** est enregistré en tant que fichier Collada, contenant la forme et toutes les parties imprimables.

Autrement dit, le fichier peut être ouvert dans n'importe quelle application capable de gérer les fichiers Collada (Studio Designer, par exemple).

Cependant, les fichiers Collada enregistrés dans Studio Toolkit contiennent également des informations Studio Toolkit natives, qui permettent de rouvrir le fichier dans Studio Toolkit en vue de gérer ses capacités d'édition, l'onglet actif, le facteur de zoom et de vue, etc.

Remarque: Lorsqu'un fichier Collada est déposé dans l'application Studio Toolkit, Studio Toolkit détermine si ce fichier Collada a été ou non enregistré dans Studio Toolkit. Un fichier Collada Studio Toolkit natif sera ouvert, tandis qu'un fichier Collada standard sera importé.

5.2 Importer vers

Le bouton **Importer vers** 

permet d'importer une forme 3D dans votre scène ouverte. Si votre scène contient déjà un objet 3D, la nouvelle forme 3D importée sera placée à côté.

Pour de plus amples informations sur l'obtention d'un fichier 3D, reportez-vous à *Obtenir un fichier 3D pour un conteneur* à la page 26

Lorsque vous importez un fichier Collada, toutes les parties imprimables de ce fichier seront conservées à l'enregistrement dans un fichier Collada.

Remarque: Les fichiers Collada enregistrés dans Studio Toolkit peuvent également être ouverts plutôt qu'importés. Dans ce cas, le fichier sera ouvert tel qu'il était lorsqu'il a été enregistré, avec les mêmes onglet actif, zoom et vue, et des capacités d'édition totale. Reportez-vous à *Enregistrement et ouverture de fichiers Collada* à la page 25

Vous pouvez également utiliser le bouton **Importer vers** pour importer une image (JPG ou PNG) dans un onglet 2D (par exemple, l'onglet "Manchon"), afin d'obtenir un aperçu de cette image sur l'objet 3D correspondant. Reportez-vous à *Utilisation des fichiers graphiques* à la page 26

Remarque: Studio Toolkit ne peut pas importer les fichiers .bag. Si vous devez composer des boîtes ou des sachets souples enregistrés au format de fichier .bag, nous vous recommandons de les convertir préalablement en fichiers Collada dans Studio Designer.

5.2.1 Obtenir un fichier 3D pour un conteneur

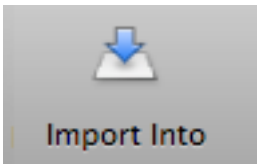
Vous disposez de plusieurs méthodes pour obtenir un fichier 3D :

- Vous pouvez obtenir une forme dans le magasin Shapes en ligne d'Esko
- Vous pouvez demander à un artiste 3D de créer une forme dans un outil de modélisation 3D, comme Cinema 4D, 3DS Max, Maya ou Strata. Si vous maîtrisez ces outils, vous pouvez le faire vous-même.
- Adressez-vous au concepteur de moule afin de lui demander un fichier Collada ou OBJ correspondant au conteneur.
- Si vous disposez d'une représentation physique de l'objet, vous pouvez utiliser un scanner laser 3D de table. Rendez-vous sur www.nextengine.com pour voir exemple d'un tel scanner. Cet appareil peut générer des fichiers .obj.
- Si l'objet a une forme ronde, vous pouvez utiliser Studio Toolkit for Labels pour le créer vous-même. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la documentation Studio Toolkit for Labels.

Le format doit être collada (.zae ou .dae) ou .obj. Collada est l'acronyme de COLLAborative Design Activity (Activité de conception collaborative). Cette norme permet de définir un format de fichier d'échange pour les applications 3D interactives. Il n'est pas nécessaire que ces fichiers 3D soient imprimables à ce stade ; vous ajouterez cet attribut vous-même au cours de l'étape suivante.

5.2.2 Utilisation des fichiers graphiques

Dans Studio Toolkit, vous pouvez importer des fichiers graphiques pour obtenir un aperçu du résultat et pour faciliter le positionnement, du chevauchement par exemple. Vous pouvez également l'utiliser pour placer un dessin technique sur le manchon.

Le bouton **Importer vers** 

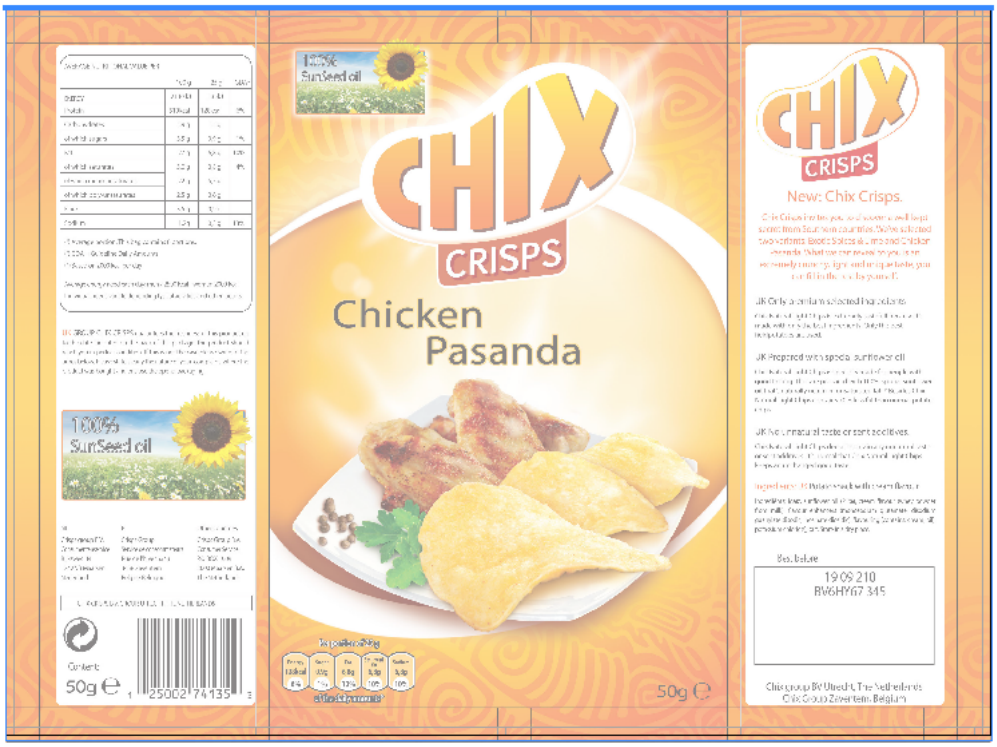
permet d'importer un fichier RVB, JPEG ou PNG.

- Si un onglet 2D est sélectionné, l'image sera importée dans cet onglet
- Si un objet est sélectionné dans l'onglet 3D, l'image sera importée dans l'onglet 2D correspondant et cet onglet 2D deviendra actif

Par défaut, l'image sera alignée sur le coin inférieur gauche de l'image dans le coin inférieur gauche de la partie imprimable. Vous pouvez déplacer le graphique en cliquant sur la bordure et en faisant glisser. La bordure (gauche, droite, haut ou bas) ou le coin sur lequel vous avez cliqué deviendra magnétique et sera aligné sur les plis de la forme 2D, pour faciliter l'alignement.

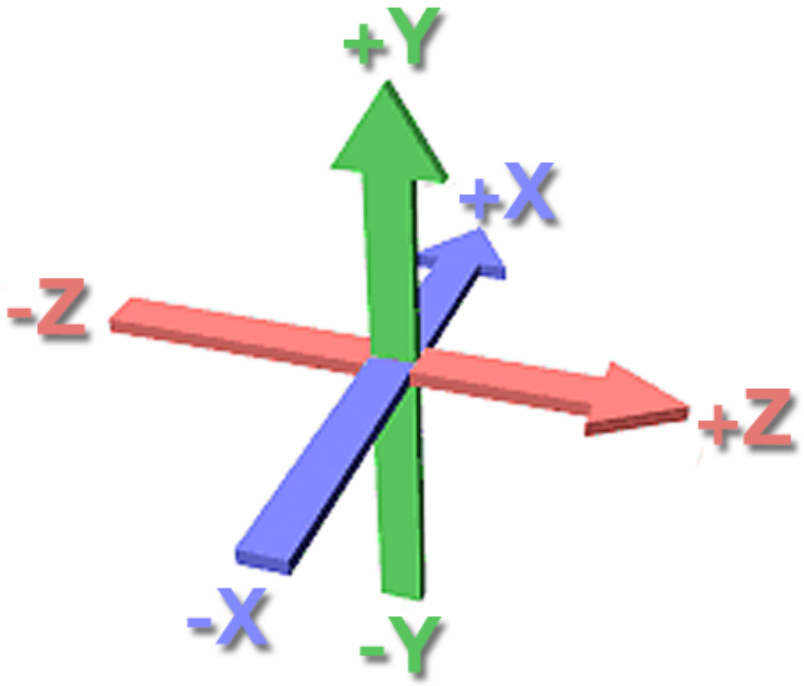
Ce magnétisme est montré à l'aide d'une ligne épaisse de couleur bleue.

L'onglet 3D montrera une représentation 3D du fichier présentant les graphiques correspondants.



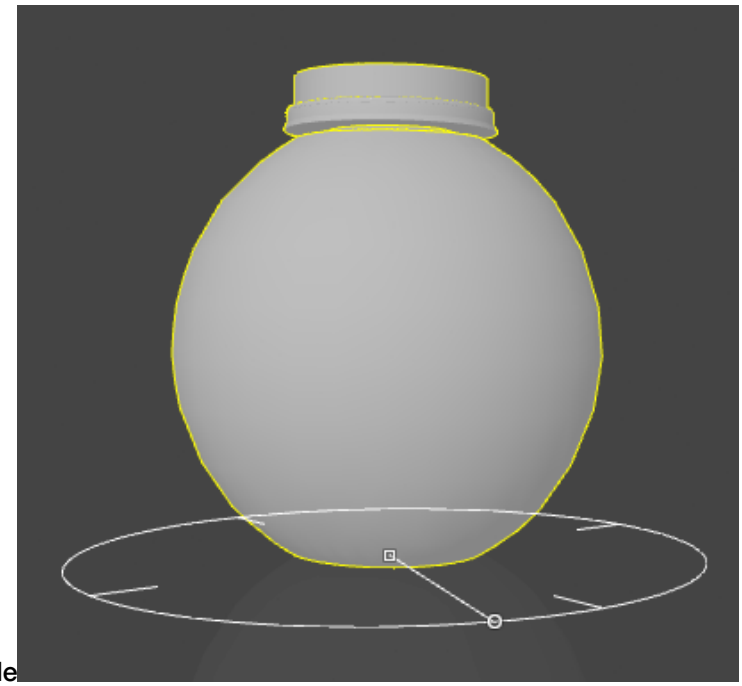
5.3 Déplacer et pivoter

Puisque vous travaillez dans un environnement 3D, vous pouvez déplacer et pivoter tout objet en fonction de 3 axes.



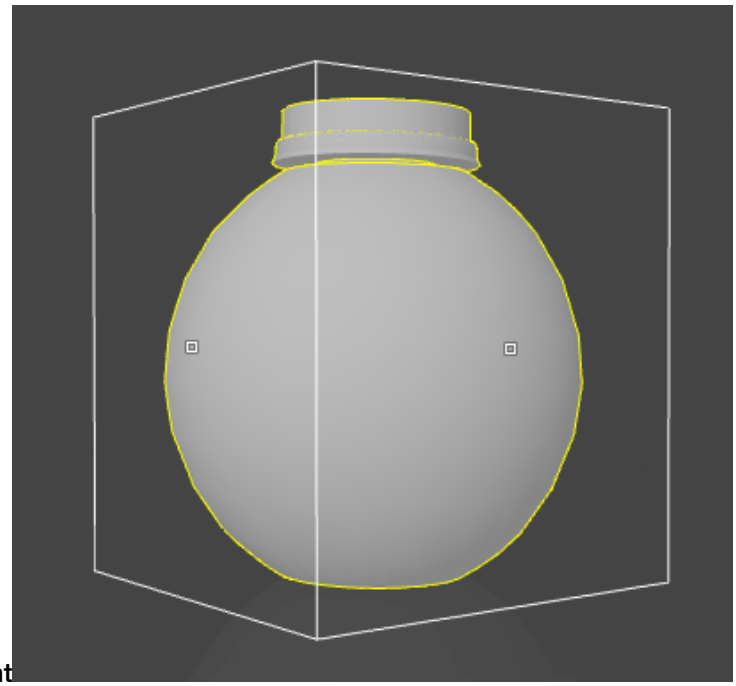
Si l'outil **Déplacer et Pivoter** est sélectionné, vous pouvez choisir l'un de ces trois modes dans la barre de paramètres :

- **Déplacement et rotation simple**

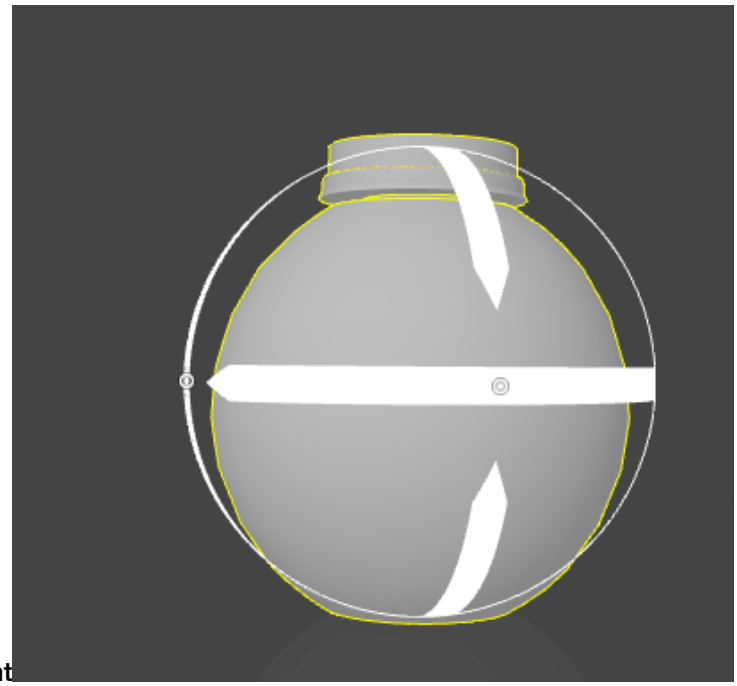


  - Cliquez et faites glisser le point d'ancrage central ou modifiez la valeur de **Décalage en X** et **Z** afin de déplacer l'objet le long des axes X et Z. Si vous maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser, le mouvement sera contraint le long de l'axe X ou Z.

- Cliquez et faites glisser le point d'ancrage sur le cercle ou modifiez la valeur de **Rotation** pour faire pivoter l'objet autour de l'axe Y. Si vous maintenez la touche Maj enfoncé pendant que vous faites glisser, la rotation sera contrainte par multiples de 45 degrés.
- Le mode Déplacement et rotation simple conserve l'alignement de l'objet avec le sol. Cependant, si vous définissez l'option **Distance du plancher** dans la barre de paramètres, vous pouvez également déplacer l'objet le long de l'axe Y.

- 
Déplacement uniquement

- Cliquez et faites glisser les points d'ancrage ou modifiez la valeur de **Décalage en X**, **Y** ou **Z** afin de déplacer l'objet le long des axes X, Y et Z.

- 
Rotation uniquement

- Cliquez et faites glisser les points d'ancrage ou modifiez la valeur de **Rotation X**, **Y** ou **Z** afin de faire pivoter l'objet autour des axes X, Y et Z. Si vous maintenez la touche Maj enfoncé pendant que vous faites glisser, la rotation sera contrainte par multiples de 45 degrés.

Astuce: Après la rotation, vous devrez peut-être aligner une nouvelle fois l'objet avec le sol. Pour ce faire, passez en mode Déplacement et rotation simple et définissez la **Distance du plancher** sur zéro.

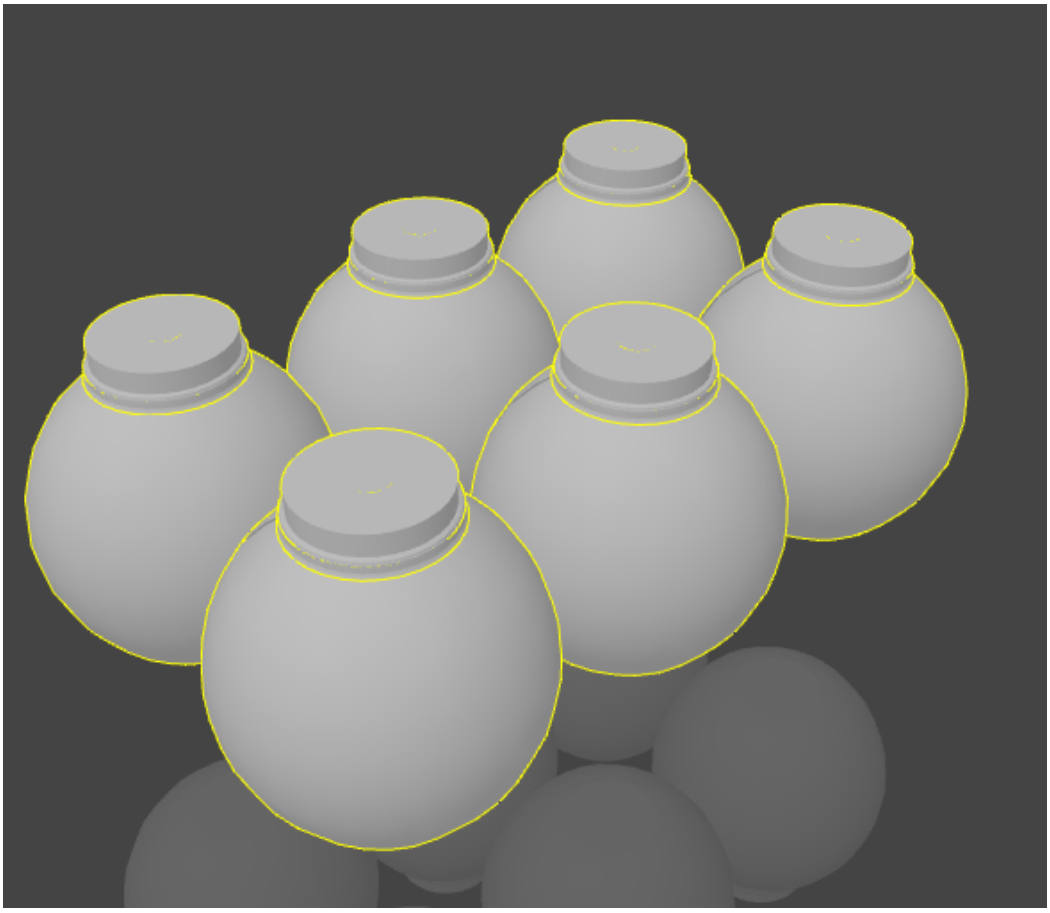
Si vous cliquez et faites glisser un élément autre qu'un point d'ancrage, vous changerez la position de l'appareil photo, mais l'objet NE SERA PAS déplacé. Il sera peut-être nécessaire de rendre toutes les poignées visibles.

Remarque: Lorsque vous déplacez ou faites pivoter une forme 3D, les parties dépendantes (manchons et étiquettes) sont déplacées / pivotées en même temps.

5.4 Répéter

Le bouton **Répéter** permet de créer une simple répétition du ou des objets sélectionnés.

- Entrez le nombre de répétitions voulues le long des axes X, Z et Y
- Entrez une valeur d'**Espace** pour ajouter une distance entre les objets
- Cliquez sur **Terminé**



Après la répétition, vous aurez plusieurs instances d'un même objet. Autrement dit, les modifications apportées à l'un des objets s'appliqueront également aux autres, tandis que vous pouvez déplacer et pivoter les instances indépendamment.

Remarque: Si vous avez sélectionné une instance, vous pouvez utiliser **Editer** > **Sélectionner toutes les copies** pour sélectionner toutes les instances.

5.5 Onglets

Vous pouvez voir les différents **Onglets** au bas de la fenêtre Studio Toolkit.

Le premier onglet est toujours l'onglet **3D**. Ensuite, un onglet 2D est toujours affiché pour chacun des objets 2D créés dans Studio Toolkit : un manchon, une étiquette, un sachet, ...

La suppression d'un objet supprime également l'onglet 2D correspondant. Différentes instances (créées à l'aide de l'option **Répéter**) partagent le même onglet 2D. Dans ce cas, l'onglet 2D sera supprimé si la dernière instance de l'objet est retirée.

Pour renommer un onglet 2D, double-cliquez sur son nom et entrez le nouveau nom.

Remarque: Le nom entré pour l'onglet 2D sera consigné comme le nom du dessin technique dans le fichier collada, et il sera donc utilisé pour importer le fichier collada, dans Studio Designer par exemple.

Pour passer de l'onglet 3D à l'onglet 2D de l'objet sélectionné (et inversement), choisissez **Vue** > **Passer à 3D** ou **Vue** > **Passer à 2D** ; vous pouvez aussi utiliser le raccourci Cmd-G

5.6 Préférences

Vous pouvez accéder aux préférences en sélectionnant **Studio Toolkit** > **Préférences...** (Mac) ou **Editer** > **Préférences...** (Windows).

Dans les préférences, vous pouvez définir l'unité à utiliser pour **Cotations** (millimètre, centimètre ou pouce) et pour **Volumes** (millilitre, centilitre ou once liquide US).